
スーパーファミコン®
SHVC-AE5J-JPN
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
アースライト
EARTH LIGHT
LUNA STRIKE
ルナ・ストライク
とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書
HUDSON®

このたびはハドソンのスーパーファミコン用ゲームソフト『アースライト　ルナ・ストライク』をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。ご使用の前に、取扱かた、使用上のご注意など、この取扱説明書をよくお読みいただきご愛用ください。また、この取扱説明書は、大切に保管してください。

警告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。

そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

アースライト
EARTH LIGHT
LUNA STRIKE
ルナ・ストライク

取扱説明書

CONTENTS

◆ゲームストーリー





アースライト戦役が昔話として語り継がれ、その人類も約半数が地球を離れ宇宙へと移住しているはるかな未来の世界。

彼ら宇宙移民者は資源の供給を地球に頼っていたが、やがて宇宙開発の成功により次第に自給自足体制が整っていった。

しかし、資源供給を利用し移民者たちを思うままに操っていた地球連邦は、移民者の連邦離れを阻止するために、宇宙開発の放棄を強要する。

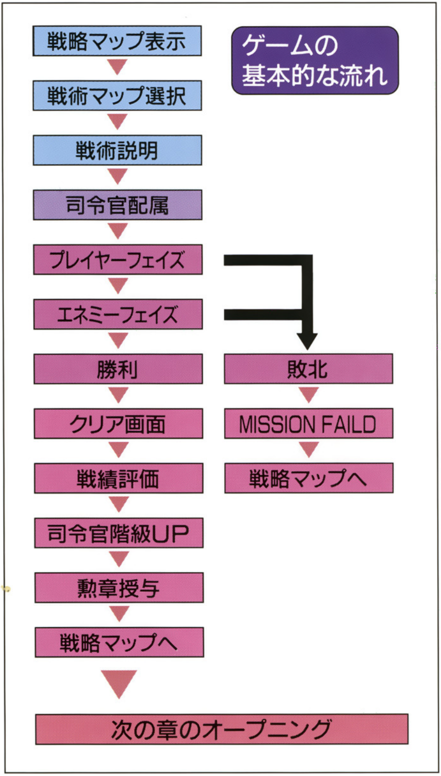
この、地球連邦の横暴な圧力に対して反発した宇宙移民者たちは、自由を勝ち取るために『月・コロニー共同体』を母体とした『統一機構』という独自の自治政府を発足させ、独立を宣言した。だが、これを認めない地球連邦は軍事行動を開始、大きな戦いに発展していく。

時にＮＦ0090年５月の出来事であった……

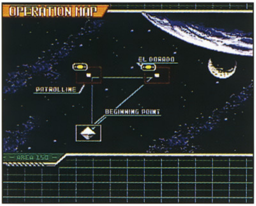
◆ルナ・ストライクの世界

●全体の流れ

『アースライト　ルナ・ストライク』は、ストーリーに沿って章ごとに構成され、図のような流れでゲームが進行していくシミュレーションゲームです。

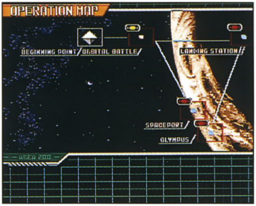


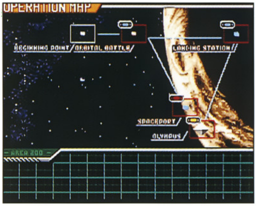
それぞれの章には、目的になる戦術マップがあり、そのマップをクリアすることで、その章を終了することができます。





また、目的となる戦術マップにたどり着くまでには、いくつかのルートが用意されていることがあり、プレイヤーの好みのルートを通ることができます。章の中にある戦術マップは、全てをクリアする必要はありません。





●用語説明

●戦略マップ／その章全体の様子を表示するマップです。
●戦術マップ／実際に戦いの場になるマップで、戦略マップのなかにいくつもあります。
●プレイヤーフェイズ／プレイヤーがユニット（駒）を動かす番です。
●エネミーフェイズ／コンピュータ（敵）がユニットを動かす番です。

●司令官システム

このゲームでは、「司令官システム」を採用しています。戦術マップに登場するユニットは、基本的に司令官率いる部隊に所属し、部隊内のユニットが戦って得た経験値は、全て司令官に入ります。

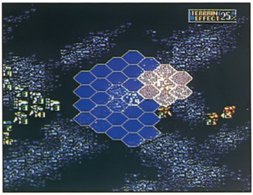
経験値が一定値に達し司令官がレベルアップすると、その部隊内の全てのユニットがパワーアップします。また、戦術マップをクリアしていくと、その数によって司令官の階級も上がっていきます。

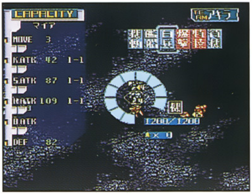




司令官は、最初はアキラ、ディアナ、テッドの３人ですが、ゲームの進行と共に新たなメンバーが仲間になり、それぞれの司令官専用機も登場します。

戦術マップ上では、司令官の周囲にいる同じ部隊のユニットに司令官効果が発生し、そのユニットが戦いやすくなります。





●必殺技



司令官が自分の専用機を持つと、戦闘中に必殺技が使えるようになります。必殺技は、広範囲を攻撃できるもの、仲間を回復するものなど各機体によって異なり、使用回数も異なります。どのタイミングで必殺技を使うか、よく考えてプレイしましょう。

●勲章とタックネーム



戦術マップをクリアしたときに、勲章が手に入ることがあります。勲章にはいろいろな種類があり、この勲章を司令官に与えることによって、攻撃力など様々な能力がアップします。

また、ある程度ゲームが進むと、司令官にタックネーム（通り名）が付くことがあります。このタックネームは、司令官の行動によって左右され、いい働きをした司令官には、カッコイイタックネームが、ダメな司令官にはヘナチョコなタックネームが付きます。カッコイイタックネームが付くように頑張ってください。

●エンディング

すべての章をクリアするとエンディングになります。このエンディングにはいくつかのパターンが用意され、プレイヤーのゲーム進行によって変化します。いろいろな行動を試して、すべてのエンディングを見てみましょう。

◆コントローラの使いかた

コントローラの基本的な使いかたは、以下のようになっています。なお●は基本的な使いかた、■は戦術マップなどでの使いかたです。

L／Rボタン

●メッセージのページを送る
■戦略マップでのカーソル順（逆）送り
■プレイヤーユニット選択の順（逆）送り
■モノアクシス（特技）方向選択
■モディファイ（特技）形状選択
■司令官能力画面での取得特殊勲章の選択
■戦闘データ表示の早送り
■戦闘用特技アニメのスキップ



十字キー

●カーソルの移動とコマンドの選択
■モノアクシス（必殺技）方向選択
■モディファイ（必殺技）形状選択
■戦闘データ表示の早送り
■戦闘用特技アニメのスキップ

SELECTボタン

●START／CONTINUEの選択
■部隊番号のON／OFF
■作戦範囲外表示の切り替え
■戦闘データ表示の早送り
■戦闘用特技アニメのスキップ

STARTボタン

●オープニング・ビジュアルデモのスキップ
●START/CONTINUEの決定
●システムメニューを開く
■戦闘データ表示の早送り
■戦闘用特技アニメのスキップ

Xボタン

●ユーティリティメニューを開くのに使用
●メッセージのページを送る
■移動後に行動終了する
■再移動時に行動終了する（攻撃後移動ユニットのみ）
■戦闘用特技アニメのスキップ
■戦闘データ表示の早送り



Aボタン

●選択項目の決定
●メッセージのページを送る
■ユニット移動場所の決定
■戦闘データ表示の早送り
■戦闘用特技アニメのスキップ

Bボタン

●各コマンドのキャンセル
●各画面からのキャンセル
■ユニット移動場所選択のキャンセル
■ユニット選択のキャンセル
■戦闘用特技アニメのスキップ
■戦闘データ表示の早送り
■司令官配属画面での、メニューへの復帰

Yボタン

■戦闘データ表示の早送り
■戦闘用特技アニメのスキップ

◆ゲームの始めかた終わりかた



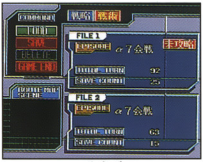
ゲームカセットを本体に正しくセットし、電源を入れてください。オープニングデモに続いてタイトル画面が表示されますので、初めて遊ぶ場合は「ＮＥＷ　ＧＡＭＥ」を、前回の続きから遊びたい場合は「ＣＯＮＴＩＮＵＥ」を選んでＡボタンかスタートボタンを押してください。

■最初から遊ぶ場合



最初から遊ぶ場合は、章のオープニングに引き続いて戦略マップの画面になります。仲間の会話を聞いた後で、どのマップに出撃するかを選んでください。

■前回の続きから遊ぶ場合

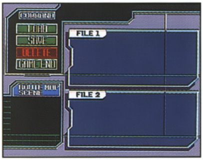


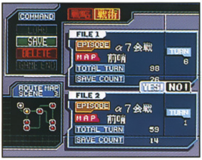
前回の続きから遊ぶ場合は、右のような画面になりますので、まず「ＬＯＡＤ」を選んでＡボタンを押します。次に「戦略」か「戦術」を選ぶと、それぞれの場面でセーブしたデータが表示されるので、続きをプレイしたいデータを選んでＡボタンを２回押します。

また、ゲーム中にデータをロードしたい場合は、ＳＴＡＲＴボタンを押してシステムメニューを呼び出し、「ファイル」を選んでＡボタンを押してください。すると、セーブ／ロードの画面になるので同様の操作を行ってください。

■セーブ

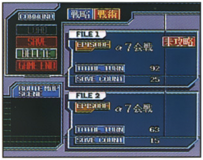
戦略マップや戦術マップでSTARTボタンを押すと、システムメニューが表示されるので、「ファイル」を選んでAボタンを押すと写真のようなセーブ／ロード画面になります。次に「SAVE」を選んでAボタンを押し「戦略」「戦術」のうち現在の物（「戦略」は青、「戦術」は黄で表示）が点滅していることを確認し、Aボタンを押します。次にFILE I か2のどちらかを選びAボタンを押すと確認ウィンドウが出るので、よければ「YES」、別のデータにする場合は「NO」を選んでAボタンを押してください。

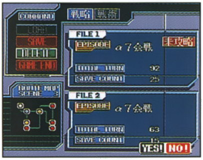




ゲームのセーブは、戦略マップで2ヶ所、戦術マップで2ヶ所できます。また、前回セーブしたところに上書きすると、前のデータは消えてしまいます。

セーブしてあるデータを消したい場合は、まずタイトル画面で「CONTINUE」を選んでAボタンを押しセーブ／ロード画面を呼び出します。ここで「DELETE」を選んでAボタンを押し、次に「戦略」か「戦術」を選んでAボタンを押します。さらに消したいデータを選んでAボタンを押すと確認ウィンドウが表示されるので、よければ「YES」を、別のデータにする場合は「NO」を選んでAボタンを押してください。





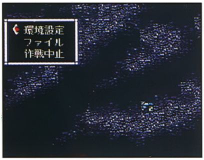
■ゲームの終了

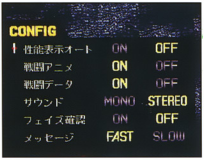
ゲームを止める場合は、システムメニューで「ファイル」を選択し、「GAME END」を選んでAボタンを押します。すると、ゲームエンド画面になりますので、本体の電源を切ってください。

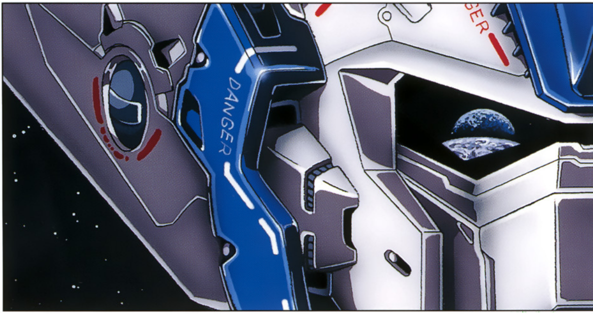


■環境設定

戦略マップや戦術マップでSTARTボタンを押すと、システムメニューが表示されるので、「環境設定」を選んでAボタンを押すと写真のような環境設定画面になります。ここでは、以下のような設定をすることができますので、十字キーの左右で好みに合わせて設定してください。設定が終わったら、AボタンまたはBボタンで戻ります。







●性能表示オート

ユニットにカーソルが合っているとき、CAPACITYを一定時間後自動的に表示するか、Aボタンで表示するかを切り替えます。

●戦闘アニメ

戦闘時のアニメや変形／除装アニメのON／OFFを切り替えます。

●戦闘データ

戦闘時に表示される戦闘データ表示のON／OFFを切り替えます。

●サウンド

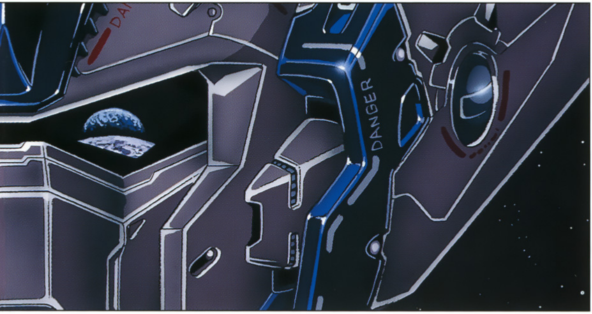
BGMや効果音をモノラルにするかステレオにするかを切り替えます。

●フェイズ確認

プレイヤーフェイズからエネミーフェイズへ切り替えるときに、メッセージを出すかどうか設定します。

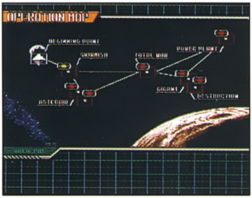
●メッセージ

メッセージの表示速度を切り替えます。



◆ゲームの進めかた1 戦略マップ

各章ごとに、実際にゲームを行う各ポイント（戦術マップ）へのルートを表しているのがこの画面です。章の始めなどには、その章の状況なども説明されるので、よく聞いて戦略の参考にしましょう。



各マップは、赤、青の長方形で表示されています。また、各ポイントの左肩にある楕円のインジケータが黄色い場所は、現在進撃可能な場所です。また、ビギニングポイントは、その章でのスタート地点を表しています。

■戦略マップの見かた

- ●ブルーライン……各戦術マップのつながりです。
- ●引出し線…………各戦術マップのタイトルです。BEGINNING POINTと最後の戦術マップのタイトル名のみ青色です。
- ●長方形（青）……ルートの始まりを示します。BEGINNING POINTのみの表示方法です。マップによっては、存在しないこともあります。
- ●長方形（赤）……各戦術マップのポイントです。
- ●楕円形（青）……すでにクリアされているポイントです。
- ●楕円形（黄）……まだクリアされていないポイントで、進撃可能な戦術マップです。
- ●楕円形（赤）……まだクリアされていないポイントで、現在進撃不可能な戦術マップです。

■戦略メニューのコマンド

十字キーで各ポイントにカーソルを合わせてAボタンを押すと、戦略メニューが開きますので、それぞれの項目を選んでAボタンを押してください。

●戦略情報

各ポイントについての解説をみることができます。

●戦力比

そのポイントの大まかな戦力比を見ることができます。成功確率が高いマップほどやさしく、低いマップは難易度が高くなっています。

●進撃決定

カーソルの合っているマップに進撃します。「進撃を開始しますか？」のメッセージが表示されるのでよければ「YES」を選んでAボタンを押してください。

■ユーティリティメニューのコマンド

戦略マップでXボタンを押すと、ユーティリティメニュー（Xボタンメニュー）が開きます。それぞれの項目を選んでAボタンを押してください。

●演習面

実戦面にいるときだけ出るコマンドで、演習面へ行くことができます。演習面については36ページをご覧ください。

●実戦面

演習面にいるときだけ出てくるコマンドで、実戦面に戻ることができます。

●司令官能力

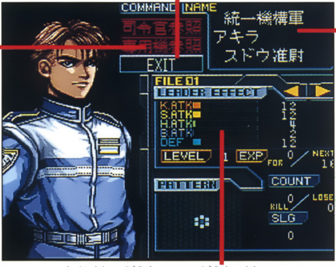
司令官の能力や専用機の情報を見ることができます。現在の司令官が表示されますので、誰かを選んでAボタンを押してください。

●司令官能力

司令官の能力や専用機の情報を見ることができます。現在の司令官が表示されますので誰かを選びAボタンを押してください。司令官能力画面は以下のようになっています。

司令官能力の画面を終了します。

司令官専用機のデータを見ます。専用機がある場合のみ緑で表示されますので、ここを選んでAボタンを押してください。



司令官の名前、階級、所属軍、タックネーム、状態などが表示されます。

司令官の能力です。能力は下のようになっています。十字キーの左右でファイルを切り替えることができます。

□FILE01（司令官の能力）

●K.ATK……………………機動攻撃力修正の修正値です。

●S.ATK……………………艦船攻撃力修正の修正値です。

●H.ATK……………………白兵攻撃力修正の修正値です。

●B.ATK……………………爆撃攻撃力修正の修正値です。

●DEF………………………防御力修正の修正値です。

●LEVEL……………………現在の司令官のレベルです。

●EXP………………………現在の司令官の経験値です。FORが現在値。NEXTがレベルアップのために必要な経験値です。

●COUNT ……………現在の司令官の撃破数と被撃破数。KILLが撃破数。LOSEが被撃破数です。

●SLG………………………演習面を行った回数です。

●PATTERN …………司令官効果範囲を表示します。

□FILE02（勲章）

●MEDAL EFFECT …特殊勲章の名称と効果の解説です。L／Rボタンで、解説する特殊勲章を選択します。

●NORMAL …………通常勲章のグラフィックです。

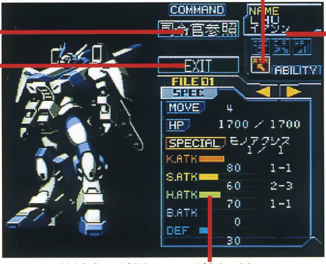
●SPECIAL …………特殊勲章のグラフィックです。

「専用機参照」では、以下のような専用機のデータを見ることができます。戦術マップでは、ここで「搭乗機参照」となり、専用機以外でも見ることができます。ただし、出撃していない司令官の機体は参照できません。

●ABILITY／現在のユニットの特殊能力を表すアイコンを表示します。表示されるアイコンは4種。アイコンは上段右がZOC無効、中央が攻撃後移動、左が自己回復、下段が攻撃可能です。

司令官能力の画面を表示します。

専用機参照画面を終了します。



●NAME／現在のユニットのタイプ名、ユニット名が表示されます。

専用機の能力です。能力は下のようになっています。十字キーの左右でファイルを切り替えることができます。

□FILE01(SPEC)

●MOVE…………………移動力です。
●HP ……………………耐久力です。(現在値／MAX値)
●SPECIAL ……………必殺技です。数値は使用可能回数（残り回数／MAX数）
●K.ATK…………………機動攻撃力で攻撃値と射程を表します。
●S.ATK…………………艦船攻撃力で攻撃値と射程を表します。
●H.ATK…………………白兵攻撃力で攻撃値と射程を表します。
●B.ATK…………………爆撃攻撃力で攻撃値と射程を表します。
●DEF……………………防御力で防御値を表します。

□FILE02(ABILITY)
現在のユニットの解説文です。

□FILE03（HU兵器系のみ存在）
●ARMS…………………主兵装のグラフィックと名称です。
●POWER-UNIT ……パワーユニットのグラフィックと名称です。

戦術マップに進撃すると、まずどの司令官にどの部隊を担当させるかを決める司令官選択画面になります。

現在仲間になっている司令官です。



選択されている司令官の能力です。

司令官を選択します。

戦術マップを見ます。

司令官を配属した後に作戦を開始します。

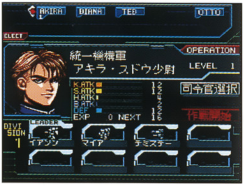
部隊が表示されます。司令官専用機がある場合、LEADER機は自動的に専用機になります。

●司令官配属の方法

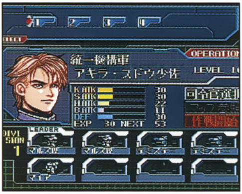
まず最初に、そのマップに登場させる司令官を選びます。A欄の司令官名にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

A欄





次に画面下に各部隊が表示され、同時にA欄に部隊が表示されます。現在の司令官に割り振りたい部隊を選んでAボタンを押してください。このとき、司令官専用機を持っていた場合、LEADER機は自動的に専用機になります。



同様に各司令官に部隊を割り振ります。戦術マップに登場する司令官の人数は、そのマップによって異なります。



登場する部隊をすべて司令官に割り振ったら、Bボタンを押します。すると、右のコマンド欄が点滅しますので、作戦開始を選んでAボタンを押してください。確認ウィンドウが表示されますので、この設定でよければ「YES」を選んでAボタンを押してください。





戦術マップ

プレイヤーが実際に敵と戦うのが、この戦術マップです。戦術マップでは、敵を全滅させるか、そのマップの目的を果たすとクリアしたことになります。

また、ＬＥＡＤＥＲ機が全滅した場合は敗北したことになり、戦略マップへ戻ります。

■戦術マップのユニット

マップ上のユニットには、味方のユニット（青）と敵のユニット（赤）、中立のユニット（緑）の３種類があります。中立のユニットは、制圧することによって仲間のユニットにできますが、敵に制圧されると敵のユニットになってしまいます。

味方（青）



中立（緑）



敵（赤）

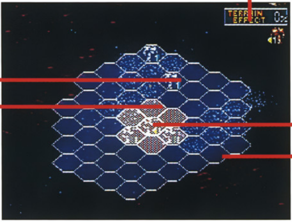


■戦術マップの見かた

ユニットです。機体の脇に付いている数字は部隊番号、◀はその部隊のリーダー機です。

移動時に表示される赤いヘックスは司令官効果の場所です。

カーソル位置の地形効果を表します。地形効果の種類は56ページをご覧ください。



カーソルです。

移動時に表示される青いヘックスは移動可能な場所です。

ヘックスとは、マップを仕切っている六角形のマス目のことです。距離を表す単位としても使います。

■行動メニュー

ユニットにカーソルを合わせてＡボタンを押すと、写真のような行動メニューになります。

行動コマンドです。十字キーで選び、Ａボタンを押してください。なお実行不可能なコマンドは赤で表示されています。

そのユニットの性能を表しています。数値についての詳細は17ページをご覧ください。



ユニットが所属する部隊の司令官名です。

ＨＰの割合をグラフ表示します。これが０になると機体が破壊されます。

士気値を表します。この数値が10になると士気値が最大になります。

現在のＨＰ／最大ＨＰです。

ユニットの種類を表しています。

機

機動、または施設ユニットで、このユニットには機動攻撃が可能です。

艦

艦船ユニットで、このユニットには艦船攻撃が可能です。

積

内部にユニットが格納されていることを示します。横にある数値が、そのユニット数です。

爆弾マーク

爆撃用の爆弾を所持していることを示します。ただし、マークが表示されても爆撃が可能というわけではありません。

■行動のメニューコマンド



移動

ユニットを移動させます。ユニットの移動後に攻撃の下位メニューが表示されます。

攻撃

攻撃します。攻撃コマンドを選択すると、下位メニューが表示されます。

機動 機動ユニットや施設ユニットに対して、攻撃します。

艦船 艦船ユニットに対して、攻撃します。

白兵 相手ユニットに白兵攻撃します。

爆撃 相手ユニットに対して爆撃します。

特技 上位メニューの『特技』と同じです。

待機 上位メニューの『待機』と同じです。

特技

司令官の持つ特技を使用します。コマンドを選択すると、下記の下位メニューが表示されます。

ドック制圧 ドックを制圧します。

必殺技名 専用機の必殺技を使用します。

発進

格納可能なユニットに他のユニットが格納されている場合、格納ユニットを発進させます。

射出

格納可能なユニットで、射出が行えるユニットのみ使用できます。発進同様、格納ユニットが存在する状態で選択可となり、格納ユニットを射出します。

変形

変形可能なユニットのみ使用できます。ユニットを別タイプへと変形させます。

除装

除装可能なユニットのみ使用できます。ユニットを除装させます。

性能

ユニット性能画面を表示します。変形・除装可能なユニットのみ、コマンド選択後に下位メニューがあります。

変形前	現在のタイプのユニット性能が表示されます。
変形後	現在とは別のタイプのユニット性能が表示されます。
除装前	現在のタイプのユニット性能が表示されます。
除装後	除装後のユニット性能が表示されます。

待機

ユニットの行動を終了します。行動が終了したら、このコマンドを選んでください。

■発進／射出の方法

行動メニューから「発進」または「射出」を選んでAボタンを押し、格納庫を表示させます。次に発進／射出したいユニットを選んでAボタンで決定します。すると、戦術マップ画面になるので、どこに発進／射出させるかをカーソルで選び、Aボタンで決定してください。

なお、そのユニットが進入できない地形や、すでにユニットがいる場所には発進／射出することはできません。

■変形／除装の方法

行動メニューから「変形」または「除装」を選んでAボタンを押すと、それぞれアニメーションが表示され、その後変形、除装します。このアニメーションは、環境設定の「戦闘アニメ」がOFFの場合は表示されません。

変形は、ユニットが行動終了にならない限り何回も行えますが、除装は除装後から除装前に戻ることはできず、回数も1度しか行えません。また、変形、除装後に進入不可になる地形上での変形や除装も行えません。

■ユーティリティメニュー



Xボタンを押すとユーティリティメニューが表示されます。各項目にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

●ユニット一覧

現在のマップ上にいるユニットを表示することができます。カーソルで部隊番号を選ぶと、その部隊に所属する機体名、現在のHP／最大HPなどが表示されます。部隊番号は青が味方、赤が敵を表しています。また、ETCは、ドッグ制圧などで仲間になった、部隊に所属しない機体です。ここでAボタンを押すとカーソルがユニットに移動します。さらにAボタンを押すと、マップ上のユニットを選択できます。

●ユニット数

現在のマップにいるユニットの数を表示します。

●司令官能力

司令官や搭乗機の情報を見ることができます。詳しくは16ページをご覧ください。

●勝利条件

このマップをクリアする、敗北する場合の条件が表示されます。

●ターン報告

章、戦術マップ名、現在のターンが表示されます。

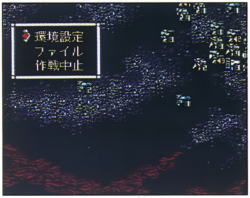
●フェイズ終了

プレイヤーフェイズを終了します。

なお、マップによっては上記以外の項目が追加されている場合があります。

■システムメニュー

STARTボタンを押すとシステムメニューが表示されます。各項目にカーソルを合わせてAボタンを押してください。



●環境設定

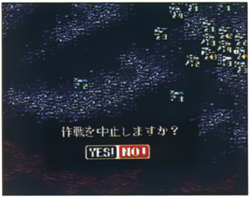
ゲーム環境を変更します。詳しくは12ページをご覧ください。

●ファイル

ゲームのセーブ、ロード、ゲーム終了を行います。詳しくは10ページをご覧ください。

●作戦中止

現在の戦術マップを放棄して、戦略マップに戻ります。このコマンドを選ぶと「作戦を中止しますか？」というメッセージが表示されるので、よければ「YES」を選んでAボタンを押してください。



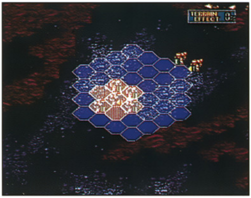
なお、現在の戦術マップが2面続きの後半面だった場合、クリア済の前半面も放棄します。

■ユニットの移動

ユニットは、行動メニューの「移動」コマンドで移動させることができます。移動できる距離は、そのユニットの移動力によって異なります。また、地形によって、あるユニットは通ることができない場所もあります。

●ユニットは、自分の周囲にZOCという支配地域を持っています。移動中のユニットがこのZOCに入った場合、まだ移動力が残っていても止まらなければなりません。ただし、ZOCを無視できるユニットの場合はそのまま通過できます。

●ユニットを移動させる場合、「移動」コマンドを選ぶと写真のように移動できる範囲が青で表示されます。この範囲内の好きな位置にカーソルを合わせてAボタンを押してください。なお、赤で表示されているのは、司令官効果のある場所です。



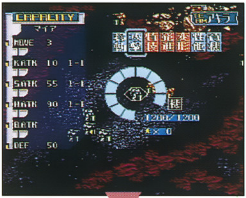
●ユニットの移動が終了し、一定の範囲内に敵がいる場合はそのまま攻撃に移ることができます。

■ユニットの攻撃

攻撃する場合は、行動メニューの「攻撃」を選びます。ただし、攻撃できる範囲に敵がいない場合、攻撃することはできません。

■攻撃準備

1．攻撃するユニットにカーソルを合わせ、行動メニューから攻撃を選んでＡボタンを押します。



2．次にどんな攻撃をするかを選んでＡボタンを押します。



3．攻撃できる敵ユニットが赤く表示されるので、攻撃したい敵にカーソルを合わせてＡボタンを押してください。



4．その敵に攻撃するのであれば、「ＹＥＳ」を選んでＡボタンを押します。

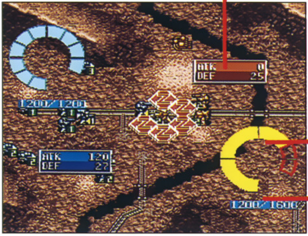


■戦闘データ

すべての設定を終了すると、このような戦闘データが表示されます。

ユニットの総合攻撃力及び総合防御力で、ATKが総合攻撃力、DEFが総合防御力です。

直接攻撃時に攻撃対象を包囲した場合のみ、ZOC表示(Zマーク)が表示されます。



HPの割合をグラフ表示します。これが0になると機体が破壊されます。

現在のHP/最大HPです。

包囲効果が完成すると、包囲成立の文字が包囲効果を受けている側に表示されます。

Sプレート……戦闘の際に支援効果を与えるユニットの上に表示されます。このプレートが表示される枚数分だけ支援効果が得られます。

また、戦闘アニメをONにした場合、このようなアニメーションで戦闘が表示されます。



現在のHP/最大HPです。

ユニットのHPを表し、ダメージを受けると赤くなります。

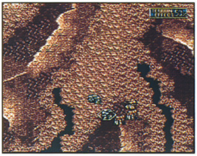
戦闘中には、敵ユニットから反撃を受けることもあります。また、逆に敵に攻撃された場合、こちらのユニットが自動的に反撃する場合もあります。

■攻撃に影響するもの

戦闘の攻撃．防御力には以下のような様々な要素が影響します。

●地形

戦う地形によって防御力が変化します。有利な地形で戦いましょう。



●司令官効果

所属部隊の司令官の周辺（移動するとき赤で表示されるエリア）にいる場合、攻撃力や防御力がアップします。司令官効果は、司令官のレベル、階級によってその効果度合いが変わってきます。



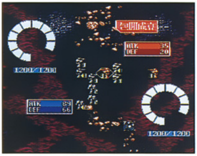
●士気値

戦闘を行うと１ポイント、敵を破壊すると２ポイントの士気値が入り、最大で10ポイントまで増えます。士気値が高いと攻撃力や防御力がアップします。



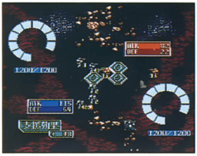
●包囲効果

相手のユニットを、完全に味方のユニットで囲むと、包囲が成立し相手ユニットの防御力が減少します。ただし、間接攻撃の場合は、この効果はありません。



●支援効果

攻撃目標の敵に味方のユニットが隣接していた場合、支援効果として攻撃力がアップします。隣接している仲間が多ければ多いほどアップ率は高くなりますが、間接攻撃の場合この効果はありません。



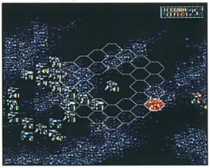
■直接攻撃と間接攻撃

攻撃には、隣り合った敵を攻撃する直接攻撃と、離れた敵を攻撃する間接攻撃があります。また、間接攻撃には、同一ターン中、移動後に攻撃を行える場合と行えない場合があります。なお、間接攻撃の場合は反撃を受けません。

直接攻撃



間接攻撃



■ドック制圧

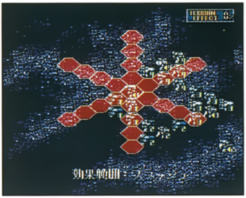


司令官のみ行える行動で、戦術マップ上にある中立や敵のドックを制圧、内部にあるユニットごと味方にします。ドックを制圧したい場合は、まず司令官の機体をドックに隣接し、行動メニューから「特技」を選んでAボタンを押します。次に、特技メニューから「ドック制圧」を選んでAボタンを押し、戦術マップでドックの場所（赤く表示されます）にカーソルを合わせてAボタンを押してください。

味方のドックに傷ついたユニットや爆撃後のユニットを収用すると、次のターンにはHP全回復し、爆弾が補充されます。また、空母もドックと同じ効果を持っています。

ドックからユニットを出したい場合は、ドックにカーソルを合わせ、行動メニューから「発進」を選んでください。「発進」についての詳細は23ページをご覧ください。

■必殺技



司令官専用機は、それぞれ独自の必殺技を持っています。ただし、使用回数に制限があり、経験値、士気値が手に入らない、施設ユニットや要塞、巨大戦車に効果がないなど、いろいろな制限があります。

必殺技には、以下のようなものがあります。

●モノアクシス……イアソンの必殺技。自機から直線上6ヘックス内にいる敵ユニットにダメージを与えます。

●ハイムーブ………カストールの必殺技。12ヘックスの移動ができます。

●モディファイ……ゼートスの必殺技。司令官効果範囲を変形でき、その効果はマップクリアまで持続します。変形パターンは、最大で10種類まで増加します。

●サンクシオン……アイトラーの必殺技。自機から3ヘックス内にいる敵ユニット一体に、HPの80%のダメージを与えます。

●ボムバード………アルカスの必殺技。自機から5～8ヘックス内の敵ユニット一体に、1000のダメージを与えます。

●リカバリー………ティカネテの必殺技。自機から2ヘックス内の味方ユニットのHPが800回復します。

●ストレート………アエーマの必殺技。ZOC無視移動＋攻撃後移動が可能になります。

●セルフリペア……ガラーの必殺技。自機のHPの全回復＋弾薬（爆撃用）が補給されます。

■攻撃終了

攻撃が終了すると、攻撃したユニットが所属する部隊の司令官に経験値が入ります。司令官の経験値が、ある一定数に達すると、司令官がレベルアップし、司令官効果がパワーアップします。

入手できる経験値は、ユニットや攻撃対象などによって異なります。





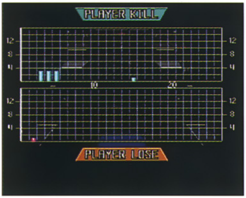
攻撃終了時にHPが0になったユニットは破壊されます。また、司令官の機体が破壊された場合、撤退し「療養中」というステータスになります。「療養中」の司令官は、その面の最後にいっていの確率で復帰します。ここで復帰できなかった司令官は、次の面では出撃不可能になります。

■攻撃移動

一部のユニットは攻撃終了後に移動することができます。このときの移動力は移動力から攻撃前に移動した距離を差し引いた数になります。なお、移動力を使い切って攻撃した場合には、攻撃後移動はできません。

戦術マップで、勝利条件を満たすと、その戦術マップをクリアできます。勝利条件はマップによって異なるので、ユーティリティメニューで確認しておくといいでしょう。

■戦績評価



戦術マップをクリアするとこのような戦績評価画面が表示されます。このグラフでは、ターンごとにプレイヤーが破壊したユニット、破壊されたユニットが表示されます。1画面グラフでは26ターンしか表示されませんので、もしそれ以上のターンがかかった場合は、Aボタンを押すことで次のページを見ることができます。次のページがない場合も、Aボタンを押すと次の画面に進みます。

なお、2面続きのマップの場合、この後の処理は行われず、すぐに次のマップ（後半面）に進撃します。後半面では、前半面で出撃した司令官がそのまま出撃します。（司令官配属は行いません）また、倒された司令官がいた場合は、その司令官は出撃できず、部隊も消えます。

■昇進

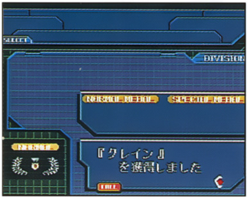


司令官が倒されずに戦術マップをクリアした場合、階級が昇進することがあります。最初はすぐに昇進しますが、階級が上がるほどクリアしなければならないマップ数が増えます。

また、条件によっては2階級特進することもあります。

■勲章の獲得

戦術マップで特定の条件を満たしている場合、マップクリア後に勲章を入手することができます。



入手した勲章は、現在仲間になっている司令官に振り分けることができます。この司令官は、現在のマップに出撃していなくてもかまいません。

勲章は「通常勲章」「特殊勲章」の２種類があり、発生条件が異なります。

■特殊勲章の効果

特殊勲章の効果には、大きくわけて以下の６種類があります。

●復帰確率アップ

この効果の勲章を持つ司令官は、復帰確率が20%アップします。７種類の勲章がこの効果を持っています。

●支援効果アップ

この勲章を持つ司令官は、通常の1.5倍の支援効果を得ることができます。５種類の勲章がこの効果を持っています。

●特技使用回数アップ

必殺技の使用回数が１回プラスされます。但し、必殺技使用不可及び使用回数がMAX（10回）の状態では無効となります。10種類の勲章がこの効果を持っています。

●地形効果アップ

最低でも50%の地形防御効果が得られます。５種類の勲章がこの効果を持っています。

●士気値MAX

この勲章を持つ司令官の搭乗機の士気値が常にMAXになります。２種類の勲章がこの効果を持っています。

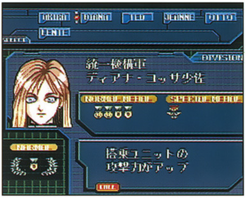
●経験値プラス

この勲章を持つ司令官は、獲得経験値が２倍になります。１種類の勲章がこの効果を持っています。

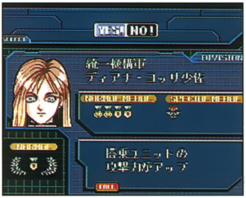
■勲章の授与

獲得した勲章は、以下のように司令官に授与することができます。

1．十字キーの左右で与えたい司令官を選びAボタンを押します。司令官は仲間になっていれば、出撃していなくてもかまいません。



2．確認ウィンドウが表示されるので、よければ「YES」を選んでAボタンを押してください。



勲章所持数は、通常勲章、特殊勲章とも、1人8つまでです。すでに所持数が最大の場合、新たな勲章を授与することはできません。

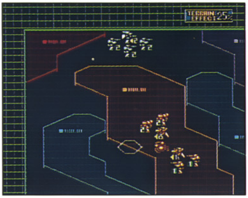
■戦略マップへ

戦術マップクリア後の処理が終了すると再び戦略マップへ戻ります。

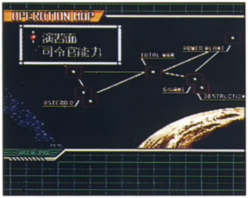
シナリオが進んでくると、戦略マップに戻ったときに新しい司令官が仲間になったり、司令官専用機が登場したりします。専用機が登場した司令官は、以後その機体で登場することになります。

また、司令官専用機は、シナリオが進むに連れて、様々な改造が施され、自動的にバージョンアップしていきます。

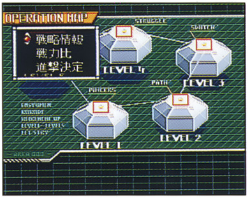
◆演習面



このゲームには、ストーリーの本筋以外に演習面が用意されています。演習面にはいつでも行くことができ、ここで入手した経験値は、通常の戦術マップ同様、そのまま司令官に入ります。戦術マップで、敵が強くて歯が立たない場合、演習面でレベルアップしてから行くといいでしょう。



演習面に行くには、戦略マップのユーティリティメニューから「演習面」を選んでAボタンを押してください。



演習面に入るとこのような画面になるので、カーソルで演習を行いたいレベルを選んでAボタンを押してください。すると、戦略マップ同様に、「戦略情報」「戦力比」「進撃決定」のメニューが表示されます。そのレベルでよければ、「進撃決定」を選んでAボタンを押し、確認ウィンドウが出たら「YES」を選んでAボタンを押してください。

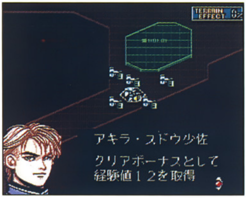
また、この画面でXボタンを押すとユーティリティメニュー、STARTボタンでシステムメニューを開くことができます。

なお、演習面のレベルは下のように現在の章に対応しているので、章が進んでいない場合、高いレベルの演習面には行くことができません。現在行けるレベルは、戦略マップ同様、左肩のインジケーターが黄色くなっています。

現在の章	選択可能な演習面
1	レベル1まで
2	レベル2まで
3	レベル3まで
4	レベル4まで
5	レベル5まで

演習面では、戦術マップ同様、戦術説明を聞いたり、司令官を選択したりすることができます。また、Xボタンでユーティリティメニュー、STARTボタンでシステムメニューを開くことができます。

演習面をクリアすると、戦闘中に得た経験値の他に、ボーナス経験値が入ります。このボーナス経験値は演習面のレベルによって異なり、高レベルになるほどたくさんの経験値がもらえます。



演習面では、戦術マップに較べて以下のような違いがあります。

1 司令官が撤退しても100%の確率で復帰します。
2 通常勲章・特殊勲章は発生しません。
3 司令官の階級はアップしません。
4 撃墜数はアップしません。
5 司令官が撤退しても被撃墜数はアップしません。
6 1度クリアしても、再度出撃することが可能です。
(何度でも遊ぶことができます。)

◆タックネーム

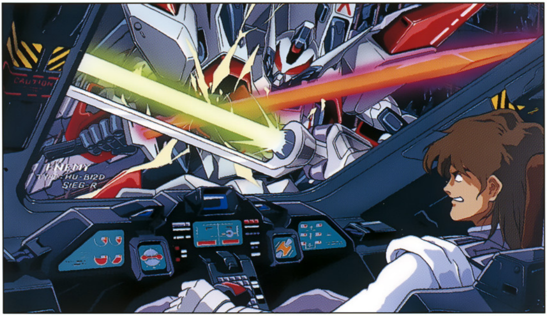
司令官の行動によって、タックネーム（通り名）が付くことがあります。このタックネームにはいろいろな種類があり、戦果を上げ、いい働きをしている司令官にはいいタックネームが、逆にダメな司令官には悪いタックネームが付きます。

タックネームが付くと、司令官能力画面の所属軍のところがタックネームに変わります。





また、ゲームをクリアした後、プレイヤー自身のタックネームが付きます。どんなタックネームが付くかは、あなたのプレイによって変わってきますので、いろいろなプレイを試してみるといいでしょう。



■戦術説明を利用しよう！

各戦術マップのスタート時には、戦術説明を見ることができます。ここでは、その戦術マップをどう攻めたら効果的なのかが表示されますので、まずこの戦術説明を見て、そのマップの攻略の糸口をつかみましょう。



■中立ドックは早めにゲット！

戦術マップ上に中立ドックがあった場合、司令官を急行させ早めに制圧しましょう。ドックを制圧すれば中のユニットも味方軍になり、また、ドックをユニットの回復拠点として使うこともできます。



■輸送機を上手に利用しよう！

ユニット単体では移動力が低い場合でも、輸送能力のあるユニットに搭載すれば、より遠くまで移動できることもあります。ユニットの組み合わせをよく考えて、ムダなく行動するようにしましょう。



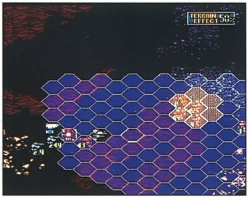
■効率よく戦おう！

地形、司令官効果、包囲効果、支援効果などを上手に利用して戦いましょう。通常は倒しにくい敵でも、これらの効果を組み合わせることによって、かなり有利に戦えるようになってきます。



■敵ユニットに注意

敵のユニットの行動範囲に注意しましょう。特に移動距離の長いユニットがいた場合など、うっかりその行動範囲に入ってしまうと、先制攻撃を受ける場合もあります。敵ユニットの行動範囲をしっかりチェックしましょう。



■傷ついたユニットに注意

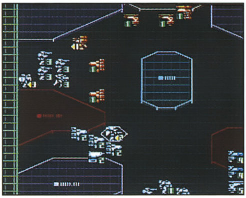
敵は、傷ついたユニットを優先的に狙ってきます。もし味方のユニットが傷ついたら、ドックなどで回復するか、敵が来ないところに逃がすといいでしょう。

また、この習性を利用して、おとりにする作戦も考えられます。



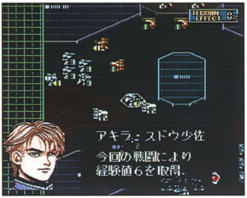
■演習面でパワーアップ！

あらかじめ演習面で司令官をレベルアップしておくのも一つの手です。司令官のレベルが高ければ高いほど、実戦での司令官効果などがアップしクリアしやすくなります。演習面は何回でも行けるので、どんどん利用しましょう。



■司令官も戦おう

敵ユニットと戦うとき、部隊内のユニットが戦うより司令官自ら戦闘した方が多くの経験値をもらえます。敵を怖がって前線にでないともらえる経験値が少ないので、司令官も積極的に戦闘するようにしましょう。ただし司令官機が撃墜されると、以後その面では、部隊内のユニットが戦闘しても経験値は入りません。

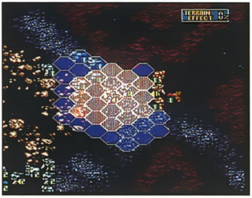


■必殺技を利用しよう

司令官専用機を入手すると、必殺技が使えるようになります。これらの必殺技を使うことによって効率よく戦うことができるので、残り回数に注意しながらどんどん使うようにしましょう。



■ポイントは司令官効果



このゲームでの、最も重要なポイントは司令官効果といってもいいでしょう。例えば、敵の司令官を先に倒してしまえば、敵は司令官効果を受けることができずに弱くなります。また、司令官が育っていない1章、2章では、司令官効果より包囲効果を優先して戦うほうがいいでしょう。

■HPと攻撃力の関係



ダメージを受けてHPが減ったユニットは攻撃力も減少します。戦闘データのHPグラフが黄色で80%赤で50%、赤の点滅で10%に減少します。ただし、防御力や司令官効果は減少しないので、CAPACITYに出ている各攻撃力が緑色なら、そのまま80%や50%になっているわけではありません。

■白兵戦について

白兵とは、敵に接近し切りつける攻撃です。そのため、進入できない地形の敵には攻撃できません。そのかわり、どんな敵にも攻撃でき、相手に白兵能力がなければ反撃も受けません。

EARTH LIGHT LUNASTRIKE

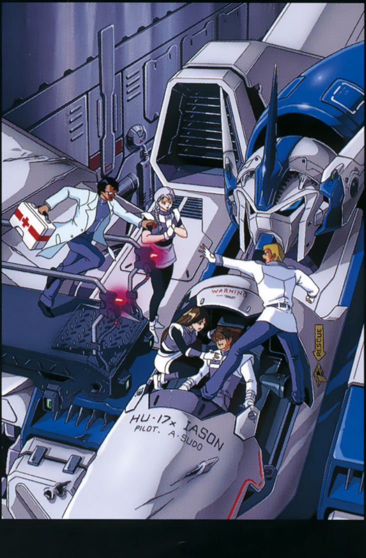
DATA FILE

データ集

司令官&登場人物

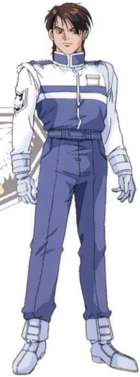
ユニットデータ

地形データ



◆司令官&登場人物データ

■統一機構軍



アキラ・スドウ
Akira Sudo

日系　年齢21歳　性別・男

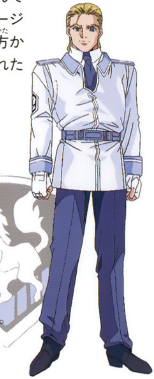
　気が強く負けず嫌いで、自分が正しいと思ったことは、よほどのことがない限り引かない頑固な面もある。そのため、口論となることもしばしばだが、基本的に単純明快なので、怒りが持続することはない。
　戦場全体を把握するよりは、目の前の敵をとにかく叩いていく戦いかたを好む。攻守にバランスの取れた機体が性に合っているらしい。



ディアナ・コッサ
Diana Cossa

イタリア系　年齢18歳　性別・女

　明るく行動的な女性。人なつっこく誰からも好かれるが、お転婆であけすけのない物言いをするため、結構キツく見られる。しかし、ラテン系の彼女はそんなことにはこだわらず、楽観的である。
　慎重な行動よりは、敵に切り込んで攪乱する戦法を得意とする。ダメージを受けなければ大丈夫という考え方から、装甲を削ってでも機動性に優れたユニットを好む。



テッド・カーティ
Ted Curti

イギリス系　年齢20歳　性別・男

　気取り屋でけっこう軽薄だが、本人はクールでニヒルだと思っている。わりと自信家で、意外に天才的なひらめきをすることもあるが、成功に結びついたことはあまりない。
　基本に忠実な戦いかたをし、いざというときの保険も忘れない堅実な戦いをする。

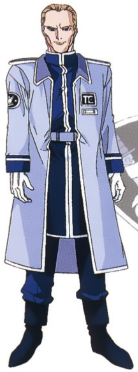
ジャンヌ・サガン
Jeanne Sagan

フランス系　年齢23歳　性別・女



内気で一見するとおとなしく見える人。その反面自分自身に素直なので、打ち解けた相手にはワガママを通そうとする癖がある。利己的で、自分に関係ないことにはあまり興味がない。

戦況を分析し、的確な戦術を取る。ただし、自分の判断を優先するため、個人技に走る傾向がある。



オットー・ゲッツ
Otto Gotz

ドイツ系　年齢37歳　性別・男

フェミニストで穏やかな人柄の人格者だが、凶悪な顔つきのために周囲の人は怖がってあまり近づこうとしないが、彼を知る者は逆に、義理堅く素朴な人物なので頼りにしている。

経験に基づき、戦況判断の上最良と思える戦術をとる。サッカーのミッドフィルダー的役割を担うことが多い。広範囲にサポート可能なユニットを好む。



レンテ・ブラーフ
Lente Vlaax

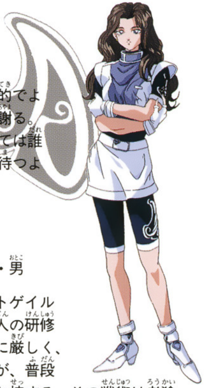
オランダ系　年齢19歳　　性別・女

明るく元気ハツラツとした女性で、その性格のためみんなのムードメーカー的存在になっている。彼女としゃべることで、誰もが元気を出し勇気づけられる。よく気がつき、何かと皆の世話を焼いている。

戦闘では支援に回ることが多く、無理せずに確実な戦術を選択するタイプ。元もとの性格のため、こちらから攻撃を仕掛けるのは苦手のようである。

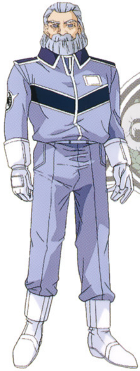
アルテ・カザルス
Arte Casals

スペイン系　年齢28歳　性別・女



竹を割ったようなあっけらかんとした性格。攻撃的でよく人に突っかかるが、自分の非を認めるとキッパリ謝る。

運動神経がいいので、ユニットを操ることに関しては誰にも引けは取らない。積極的な性格なので、じっと待つよりはこちらから打って出る作戦の方が得意。



セルゲイ・ジマー
Serugey Zima

ロシア系　年齢52歳　性別・男

人は彼のことを「ホワイトゲイル（白鯨）」と呼ぶ。毎年、新人の研修は彼の担当で訓練中は非常に厳しく、大声で怒鳴り散らしているが、普段は階級のわけへだてなく人と接する。その戦術は老獪。経験を積み上げることで獲得した戦法は、他の誰にも負けない。攻守共に優れていて、特に拠点防御にすばらしい力を発揮する。

■地球連邦軍

ダーク・クーゲル
Dark Kugel

ドイツ系　年齢26歳　性別・男性



普段は冷静だが、熱血漢の部分が表面に表れるときもある。融通がきかず、厳しい所はあるものの、部下の信頼は厚い。ユニットを操る力、戦術、戦略、全ての面に秀でている。



ティモ・トルキ
Timo Tolkki

イギリス系　年齢35歳　性別・男

狡猾で小心。いつも頭のなかで策を練って、人を出し抜こうとしている。失策はすべて部下のせいにする。部下を危険な前線に向かわせ、自分は安全な場所から動こうとしない。戦況がピンチになると、すぐに撤退しようとする。

◆ユニットデータ

■ユニットタイプ

ユニットのタイプは、以下のように全部で19種類に分類されます。

●ＬＨＵ……司令官専用機。イアソン・カストール・ゼートス・アイトラー・アルカス・ティカネテ・アエーマ・ガラー・ズィーク・エウロギアなどがそれにあたる。

●ＨＵ………ＨＵ兵器（人型兵器）を示す型名。マルスⅣ・タンタロス・アイアコス・マイアがそれにあたる。

●ＣＨＵ……変形可能ＨＵ兵器を示す型名。ハイアテナ（ＨＵ）・コイオス（ＨＵ）がそれにあたる。

●ＳＧ………固定砲台を示す型名。サルペドーン・ポセイドン（ＳＧ）・コイオス（ＳＧ）がこのタイプ。

●ＭＧ………移動用軌道を持つ固定砲台。ヘーラーのみの型名。

●ＣＤ………移動用カプセル付き固定砲台のカプセル形態。ポセイドン（ＣＲ）のみの型名。

●ＭＩ………機雷兵器を表すタイプ名。ユニット進撃速度を緩める目的で敷設される。セイレーン・パンドラがある。

●ＦＣ………地上戦で主力となる戦闘用車両を示す。クレオーン・オイディプス・ライオスⅡがこのタイプ。

●ＴＲ………地上で、ユニットの輸送目的で使用される軍事用大型輸送車両を示す型名。トロスのみの型名。

●ＧＤ………ホバークラフトを発展させ、地上滑空を行なうフローティングバイクを示す型名。ケルベロス・ヒュドラがそれにあたる。

●ＣＭ………遠距離支援攻撃を目的とした砲撃艦艇を表すタイプ名。ハルモニア・カドモスがそれにあたる。

●ＢＨＵ……ＨＵ兵器の火力・耐久力を増強した、通常のＨＵ兵器より一回りほど大きい大型機動兵器。ペルセウス・プレウローンがこのタイプ。

●ＦＦ………高機動を誇る、一撃離脱を目的とした航宙機を示す型名。テミステー・カリス・ハイアテナ（ＦＦ）がそれにあたる。

●ＣＲ………主にユニットの輸送を行なう小型輸送機。カピュスのみが持つ型名。

●ＤＤ………機動力に長けた駆逐艦の型名。ペリボイア・クレイオスがそれにあたる。

●ＣＳ………耐久力に優れた巡洋艦の型名。ダナオス・テウクロスがこのタイプ。

●ＣＶ………移動可能なドックとしての役割を担う機動母艦。最大１６ユニットを格納することができる。プロメテウス・ヌエボセレネがこのタイプ。

●ＨＤ………要塞及び巨大戦車を構成するユニットを示す型名。コア・ハデス・ニケ・タンクコア・タナトスがこのタイプ。

●ＭＥ………ドックや司令塔など施設にあたるユニット。ウラノス・パラス・デメテル・ギガント・Ｅ－タンクがこのタイプ。

■格納ユニット

格納できるユニットは、以下のようになっています。

母可……空母に格納できます。
輸可……輸送機（車）に格納できます。
ド可……ドックに格納できます。

《宇宙／地上兼用ユニット》

	母可	輸可	ド可
軍事施設（ME）	―	―	―
ドック施設（ME）	―	―	―
リーダー人型兵器（LHU）	○	○	○
人型兵器（HU）	○	○	○
変形人型兵器（CHU）	○	○	○
固定砲台（SG）	○	○	○
移動砲台（MG）	○	○	○
展開兵器（CD）	○	○	○
機雷（MI）	○	○	○

《地上専用ユニット》

	母可	輸可	ド可
戦闘車両（FC）	○	○	○
輸送車両（TR）	○	―	○
滑空兵器（GD）	○	○	○

《宇宙専用ユニット》

	母可	輸可	ド可
大型機動（BHU）	○	―	○
航宙戦闘機（FF）	○	○	○
航宙輸送機（CR）	○	―	○
砲撃艦艇（CM）	―	―	○
駆逐艦（DD）	―	―	○
巡洋艦（CS）	―	―	○
機動母艦（CV）	―	―	―

《特殊ユニット》

	母可	輸可	ド可
巨大兵器（HD）	―	―	―

■ユニット紹介／司令官専用機

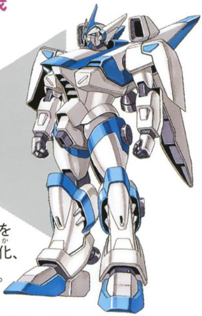
※ユニットの能力は初期状態のものです。

イアソン　HU−17x

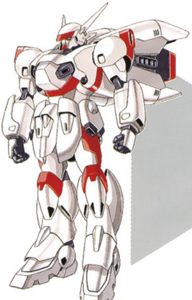
移動力／4　HP／1700　防御力／30

機動攻撃	直接攻撃	射程／1	攻撃力／80
対艦攻撃	間接攻撃Ⅰ	射程／2～3	攻撃力／60
白兵攻撃	直接攻撃	射程／1	攻撃力／70

必殺技　モノアクシス



アキラ専用機。スタンダード型のHU兵器・マルスⅣをベースにアクチュエーター、スタビライザー等を強化、また、兵装の強化にも耐えられるようになっている。



カストール　HU−20

移動力／7　HP／1500　防御力／20

対艦攻撃	直接攻撃	射程／1	攻撃力／65
白兵攻撃	直接攻撃	射程／1	攻撃力／80

必殺技　ハイムーブ

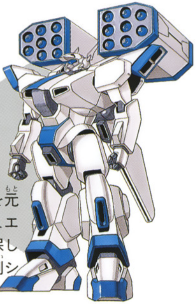
ディアナ専用機。既存のユニットを発展させるのではなく、コリンウッド社が開発したフレームにBDRユニットを載せた新型機。できるかぎり軽量化し、高機動性を実現している。マルスⅣやマイアなどに較べ、かなりスマートなフォルムになっている。

ゼートス　HU−14a

移動力／3　HP／1800　防御力／40

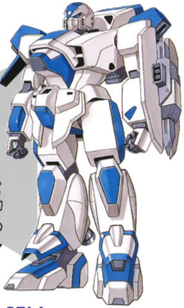
機動攻撃	間接攻撃Ⅰ	射程／2～4	攻撃力／60
対艦攻撃	間接攻撃Ⅰ	射程／2～4	攻撃力／50
白兵攻撃	直接攻撃	射程／1	攻撃力／70

必殺技　モディファイ



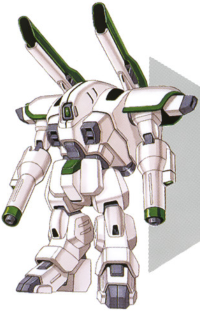
テッド専用機。機動力の低いタンタロスのフレームを元にしながら、パワーユニットにBDRを搭載、アクチュエーターをイアソンと同様のものに変更し機動力を確保している。次世代HU用にM＆SW社が開発した火器管制システムを搭載、戦術迎撃ミサイルが特徴。

アイトラー　HU－a23



移動力／5　HP／1600　防御力／40
機動攻撃　直接攻撃　射程／1　攻撃力／10
対艦攻撃　直接攻撃　射程／1　攻撃力／60
白兵攻撃　直接攻撃　射程／1　攻撃力／100
必殺技　サンクシオン

ジャンヌ専用機。マイアの開発コンセプトをさらに発展させ、実験的に開発した白兵戦HU兵器。機動力を確保するため、マイアより3ミリ薄い34ミリの装甲になっている。フォルムは全体的に無骨、左アーム部分にパイルバンカーが装備されている。



アルカス　HU－27X

移動力／4　HP／1500　防御力／20
機動攻撃　間接攻撃II　射程／3～5　攻撃力／60
対艦攻撃　間接攻撃II　射程／3～4　攻撃力／90
必殺技　ボムバード

オットー専用機。デイラックインダストリー社が、HU兵器のヴァリエーションモデルとして開発した支援攻撃用のHU兵器。艦船等に使われている大型火器兵装を搭載でき、そのため他のHU兵器よりは大型、メイン動力としてタンタロス用のBDRを2機搭載。肩に2門の大型レールガン、左右のアーム部も2門ずつのレーザー砲になっている。

ティカネテ　HU－26V

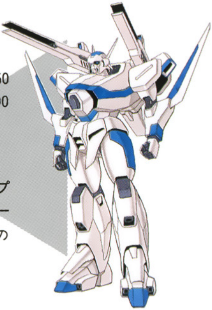


移動力／6　HP／1000　防御力／40
機動攻撃　間接攻撃I　射程／2～4　攻撃力／40
対艦攻撃　間接攻撃I　射程／2～4　攻撃力／60
必殺技　リカバリー

レンテ専用機。コリンウッド社が間接攻撃用として新たに開発した試作機。パワーユニットとして高出力のRBH21を使用、脚部に大型バーニアを装備し、高機動性を実現している。また、装甲厚も43ミリあり、防御力も高い。

アエーマ　HU－f23

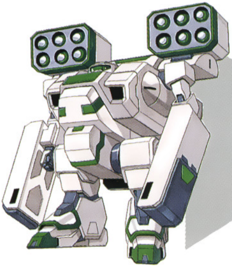
移動力／7　HP／1600　防御力／30
機動攻撃　間接攻撃Ｉ　射程／２～３　攻撃力／60
白兵攻撃　直接攻撃　射程／１　攻撃力／90
必殺技　ストレート



アルテ専用機。マイアの開発コンセプトを発展、実験的に開発した白兵戦用HU兵器。同様のコンセプトで開発されたアイトラーの姉妹機にあたる。レールガンを装備し間接攻撃を可能にし、手には短めのレーザーブレードを装備している。

ガラー　HU－X28

移動力／4　HP／2000　防御力／60
機動攻撃　間接攻撃Ｉ　射程／２～４　攻撃力／40
対艦攻撃　間接攻撃Ｉ　射程／２～３　攻撃力／60
爆撃攻撃　間接攻撃II　射程／３～５　攻撃力／210
必殺技　セルフリペア



セルゲイ専用機。既存のHU兵器の耐久力を可能な限り高めることを目的に新規開発された実験機。マイアに較べ30%増の48ミリ装甲を持ち、強硬なカーボンモノコックフレームを流体皮膜で被っている。かなりゴツイイメージで、両肩にミサイルランチャーを搭載している。

■ユニット紹介／一般ユニット

名　称	形式	移動力	HP	防御力	機動		
					武装	射程	攻撃
マルスⅣ	HU	4	1200	20	直接	1	75
タンタロス	HU	3	1600	25	間Ⅰ	2〜3	50
アイアコス	HU	7	1600	15	直接	1	30
マイア	HU	3	1200	50	直接	1	10
ハイアテナ(HU)	CHU	4	1800	70	間Ⅰ	2	75
コイオス（HU)	CHU	3	1500	40	間Ⅰ	2〜4	80
サルペドーン	SG	0	500	10	間Ⅱ	2〜5	160
コイオス（SG)	SG	0	1500	20	間Ⅱ	3〜5	120
ポセイドン(SG)	SG	0	1000	50	間Ⅱ	2〜6	150
ヘーラー	MG	7	1000	10	間Ⅰ	2〜5	100
セイレーン	MⅠ	0	500	150	直接	1	10
パンドラ	MⅠ	0	500	5	直接	1	255
ポセイドン（CR)	CD	6	500	100	直接	1	10
クレオーン	FC	7	1500	15	直接	1	60
オイディプス	FC	4	1200	50	間Ⅰ	2〜4	50
ライオスⅡ	FC	3	1500	80	間Ⅰ	2〜3	90
トロス	TR	6	1000	15	直接	1	20
ケルベロス	GD	8	1200	20	直接	1	50
ヒュドラ	GD	6	1200	40	直接	1	20
ハルモニア	CM	3	2300	40	間Ⅱ	3〜5	140
カドモス	CM	3	2300	40	間Ⅱ	3〜5	60
ペルセウス	BHU	6	2000	90	間Ⅰ	2〜2	100
プレウローン	BHU	3	2400	120	間Ⅰ	2〜2	140
テミステー	FF	8	900	15	直接	1	70

※直接……隣接するヘックスに対して攻撃できます。／間接Ⅰ（間Ⅰ）……離れたヘックスに攻撃でき、同一ターン中移動後に攻撃できます。

	対艦			白兵			爆撃			格納	除装後
	武装	射程	攻撃	武装	射程	攻撃	武装	射程	攻撃		
	直接	1	25	直接	1	35	—	—	—		
	間I	2〜3	50	直接	1	70	—	—	—		
	直接	1	25	—	—	—	—	—	—		タンタロス
	直接	1	55	直接	1	90	—	—	—		
	直接	1	80	直接	1	100	—	—	—		
	直接	1	20	直接	1	30	—	—	—		
	間II	2〜5	160	—	—	—	—	—	—		
	間II	3〜5	120	—	—	—	—	—	—		
	間II	2〜6	150	—	—	—	—	—	—		
	間I	2〜5	100	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	直接	1	255	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		ポセイドン(SG)
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	間I	2	160		ケルベロス
	間II	3〜5	80	—	—	—	—	—	—		
	間II	3〜5	160	—	—	—	—	—	—		
	間I	2〜2	80	直接	1	80	—	—	—		
	間I	2〜2	100	—	—	—	間II	2〜6	150		ペルセウス
	直接	1	40	—	—	—	—	—	—		

／間接II（間II）……離れたヘックスに攻撃できますが、移動後同一ターン中には攻撃できません。CAPACITYでは射程の数字が黄色で表示されます。

名　称	形式	移動力	HP	防御力	機動		
					武装	射程	攻撃
カリス	FF	8	1000	20	直接	1	25
ハイアテナ（FF）	FF	7	1800	20	直接	1	50
カピュス	CR	7	900	10	直接	1	10
ペリボイア	DD	8	1900	15	直接	1	90
クレイオス	DD	6	2000	20	間Ｉ	2〜4	70
ダナオス	CS	4	2300	50	直接	1	80
テウクロス	CS	4	2100	80	間Ｉ	2〜3	120
プロメテウス	CV	5	2000	10	直接	1	40
ヌエボセレネ	CV	5	2200	25	直接	1	45
コア	HD	0	2000	40	—	—	—
ハデス	HD	0	1700	55	間Ｉ	2〜4	100
ニケ	HD	0	2000	100	間Ｉ	2〜6	200
タナトス	HD	0	2400	120	間Ｉ	2〜6	140
タンクコア	HD	6	900	40	—	—	—
ウラノス	DOC	0	1200	60	直接	1	10
パラス	ME	0	1500	50	—	—	—
ギガント	ME	0	1200	40	—	—	—
デメテル	ME	0	1800	100	—	—	—
E−タンク	ME	0	1200	40	—	—	—

※直接……隣接するヘックスに対して攻撃できます。／間接Ｉ（間Ｉ）……離れたヘックスに攻撃でき、同一ターン中移動後に攻撃できます。

	対艦			白兵			爆撃			格納	除装後
	武装	射程	攻撃	武装	射程	攻撃	武装	射程	攻撃		
	—	—	—	—	—	—	間Ⅰ	2	180		
	—	—	—	—	—	—	間Ⅰ	2	180		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	4	
	直接	1	50	—	—	—	—	—	—		
	間Ⅰ	2	90	—	—	—	—	—	—		
	間Ⅱ	2〜3	80	—	—	—	—	—	—		
	直接	1	120	—	—	—	間Ⅱ	2〜6	190		
	直接	1	40	—	—	—	—	—	—	16	
	間Ⅰ	2〜3	45	—	—	—	—	—	—	16	
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	間Ⅰ	2〜4	100	—	—	—	—	—	—		
	間Ⅰ	2〜6	200	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	間Ⅰ	2〜3	220		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—	16	
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		
	—	—	—	—	—	—	—	—	—		

／間接Ⅱ（間Ⅱ）……離れたヘックスに攻撃できますが、移動後同一ターン中には攻撃できません。CAPACITYでは射程の数字が黄色で表示されます。

◆地形データ

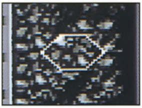
■地形の種類

●無空間



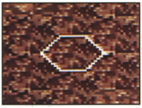
宇宙空間の暗い部分で移動砲台（MG）と固定砲台（SG）は設置できません。地形効果はありません。

●月面地表



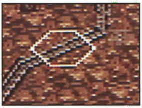
月面の岩盤状になっている部分で、移動砲台（MG）は設置できません。地形効果はありません。

●火星地表



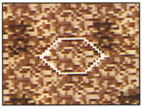
火星表面の茶色の平坦な部分で、移動砲台（MG）は設置できません。地形効果はありません。

●道路



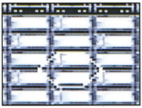
火星表面のグレーのライン状の部分で移動砲台（MG）は設置できません。地形効果はありません。

●地表



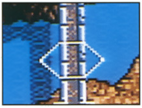
地上の平坦な茶色の部分で、移動砲台（MG）は設置できません。地形効果はありません。

●フラット



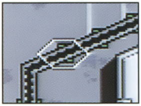
宇宙空間・月面・火星表面・地上・要塞内部にあり、要塞内部や基地の床・ソーラーパネルのパネル部などの部分で移動砲台（MG）は設置できません。地形効果はありません。

●橋



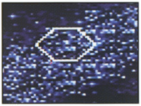
地表の水面の上にかかるグレーの部分で、移動砲台（MG）は設置できません。地形効果はありません。

●レール



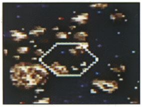
宇宙空間や地上・月面などの基地の床などにあるジッパー状の部分で、全てのユニットが進入可能です。地形効果はありません。

●磁気帯



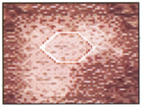
宇宙空間の明るい部分で、移動砲台（MG）と固定砲台（SG）は設置できません。25%の地形効果があります。

●岩盤



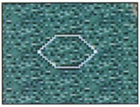
宇宙空間の岩石が浮かんでいる空間で、移動砲台（MG）・砲撃艦艇（CM）・駆逐艦（DD）・巡洋艦（CS）・機動母艦（CV）は進入できません。25%の地形効果があります。

●砂地



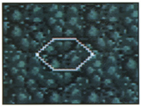
火星表面の明るく質感の異なる部分で、移動砲台（MG）は設置できません。25%の地形効果があります。

●草原



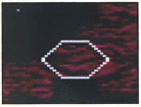
地表の明るめのグリーンの部分で、移動砲台（MG）は設置できません。25%の地形効果があります。

●森林



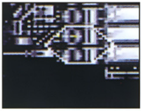
地表の緑色のモコモコした部分で、移動砲台（MG）・戦闘車両（FC）・輸送車両（TR）滑空兵器（GD）は進入できません。25%の地形効果があります。

●重力地帯



宇宙空間の暗赤色の部分で、司令官専用機（LHU）・HU兵器（HU／CHU）・機雷（MI）・展開兵器（CD）・固定砲台（SG）・移動砲台（MG）は進入できません。50%の地形効果があります。

●建造物



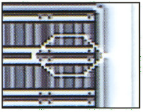
宇宙空間のソーラーパネルの機関部で、移動砲台(MG)・航宙機(FF)・航宙輸送機(CR)・砲撃艦艇(CM)・駆逐艦（DD）・巡洋艦（CS）・機動母艦（CV）・大型機動（BHU）は進入できません。50%の地形効果があります。

●大気圏



宇宙空間で火星大気圏と地球大気圏の2種類があります。赤から白へと変わる帯状の部分が火星大気圏、青から白へと変わる帯状の部分が地球大気圏です。砲撃艦艇（CM）・駆逐艦（DD）・巡洋艦（CS）・機動母艦（CV）が進入できます。75%の地形効果があります。

●遮蔽物



宇宙空間・地表などあらゆる場所に存在する地形で、要塞内部や基地の壁、火星地表にあるクレバス。地表の崖など、地形効果100%の部分です。基本的には全てのユニットが入れませんが、巨大ユニット（HD）だけは進入可能です。

●山地



地上と火星表面にある地形で、移動砲台（MG）・固定砲台（SG）は設置できず、戦闘車両（FC）・輸送車両（TR）は進入できません。50%の地形効果があります。

■地形データリスト

機体によって進入できる地形、および地形効果は以下のようになっています。

【宇宙空間】

	機動	固砲	移砲	特殊	航宙	艦艇	大型機動	地形効果
フラット	○	○	−	○	○	○	○	0%
レール	○	○	○	○	○	○	○	0%
岩盤	○	○	−	○	○	−	○	25%
無空間	○	−	−	○	○	○	○	0%
磁気帯	○	−	−	○	○	○	○	25%
重力地帯	−	−	−	○	○	○	○	50%
大気圏	−	−	−	○	−	○	−	75%
建造物	○	○	−	○	−	−	−	50%
遮蔽物	−	−	−	○	−	−	−	100%

【地上】

	機動	固砲	移砲	特殊	戦闘車両	滑空	地形効果
フラット	○	○	−	○	○	○	0%
レール	○	○	○	○	○	○	0%
草原	○	○	−	○	○	○	25%
森林	○	○	−	○	−	−	25%
山地	○	−	−	○	−	○	50%
建造物	○	○	−	○	−	−	50%
遮蔽物	−	−	−	○	−	−	100%

移動タイプ

機動…………LHU、HU、CHU、MI、DL
固定砲台……SG
移動砲台……MG
特殊…………HD、ME
航宙…………FF、CR
戦闘車両……FC、TR
艦艇…………CM、DD、CS、CV
滑空…………GD
大型機動……BHU

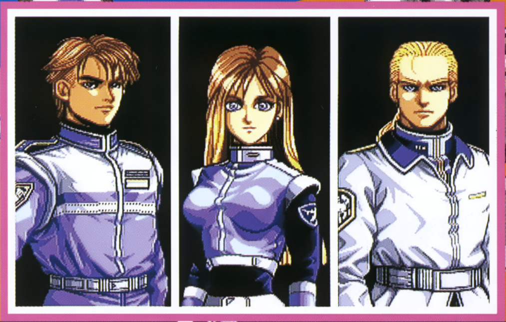
地形タイプ

フラット……フラット、月面地表、火星地表、道路、地表、橋
草原…………草原、砂地

ASPECT　ファミ通 編集部責任編集

アースライト ルナ・ストライク 公式ガイドブック

A5判　近日発売予定



最高の戦術から、敵味方すべてのユニットの詳細データまでを完全網羅、さらに特殊勲章の入手方法も解説。自軍を勝利に導くための司令官必携マニュアル!!

編集制作：株式会社アスキー　発売元：株式会社アスペクト

〒151-24 東京都渋谷区代々木4-33-10　電話 03-5351-8191 株式会社アスペクト

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、
また商業目的の賃貸は禁止されています。

注意

●健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間使用する時は、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。
●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。
●使用後はＡＣアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

使用上のお願い

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
●カセット脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

ハドソン●ユーモアネットワーク

HuMoR NETWORK

雑誌じゃ読めないハドソン情報がいっぱい

会員特典

全員に特製グッズをプレゼント!


会員証

ハドソンでは、ユーザーのみなさまのための会員誌「ユーモアネットワーク」を隔月（奇数月）発行。最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がいっぱい！この見本紙を希望する方は、ソフトに同封されているアンケートハガキの「見本紙希望」の欄に○をつけて送ってください。見本紙をお送りします。

会員になると、会員証のほかに、「ユーモアネットワーク」オリジナルボンバーマン特製グッズ３点の中から１点を全員にプレゼントします。

会員募集中!!


ボンバーマン スポーツバッグ


ボンバーマン 光る掛時計


ボンバーマン ウォールポケット

●ゲーム内容に関するお問い合わせは

ゲームサポートセンター
営業時間／13：00～18：00　◆土・日・祝祭日はお休みです。
札幌　011-821-7015　東京　03-5261-2060
大阪　06-251-0322
◆尚、ウラワザに関する質問にはお答えできませんのでご了承ください。

ハガキによるご質問は　〒062　札幌市豊平区平岸3条5丁目4-22
ハドソンビル　ゲームサポートセンター行

●新情報満載の、新テレフォンサービス！

ユーモアアクセス
■札　幌／011-814-9900　■東　京／03-3260-9901
■名古屋／052-586-9900　■大　阪／06-251-9900
■福　岡／092-713-9900

HUDSON HOME PAGE
http://www.hudson.co.jp/

ハニーちゃんのインターネット
http://honey.hudson.co.jp/

ゲームの情報がいっぱい!

Hyper Fun Club
Interはに～



□修理に関するお問い合せは□

株式会社ハドソン　商品サービスセンター
住所：〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1　ハドソンビル　電話：03-3269-9521（直通）
（平日　10:00～12:00、13:00～18:00　土、日、祝祭日はお休みさせて頂きます。）

スーパーファミコン は任天堂の登録商標です。

©1996 HUDSON SOFT
HU.UNIT MECHANIC DESIGNER／大河原邦男　岡崎信義